
Anne BESSON, Nathalie PRINCE, Laurent BAZIN, dirs,
*Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes
possibles. Adolescence et culture médiatique*

Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Essais, 2016, 222 pages

Hélène Laurichesse



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11272>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.11272

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2017

Pagination : 484-486

ISBN : 9782814303256

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Hélène Laurichesse, « Anne BESSON, Nathalie PRINCE, Laurent BAZIN, dirs, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique* », *Questions de communication* [En ligne], 31 | 2017, mis en ligne le 01 septembre 2017, consulté le 12 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11272> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11272>

Questions de communication is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



sur la communication mobile ; contribution de Maren Hartmann, pp. 465-480), où il ne peut être question « d'une apogée » (p. 424) (notamment dans la recherche germanophone sur les relations publiques) et où un essor est à noter (par exemple dans la recherche sur la réception médiatique). Selon les auteurs, les variantes d'un pays à l'autre s'avèrent particulièrement intéressantes.

Les domaines ou champs cités dans la partie III forment, bien sûr, un tout et se recoupent parfois, notamment la recherche sur la télévision, sur la réception médiatique, la communication interpersonnelle, les enfants et médias, etc. Il est d'autant plus agréable de constater que des points de recoupement existent. C'est la seule manière pour les intéressés de découvrir l'étendue et la diversité de méthodes issues du « domaine qualitatif » et de les faire évoluer en visant la meilleure recherche possible, comme le souligne par exemple Ulrike Wagner (pp. 559-572) dans sa contribution sur les jeunes et les médias : quiconque souhaite étudier la manière dont les enfants et les jeunes s'approprient les médias ne peut se contenter d'utiliser des méthodes préfabriquées, mais doit les adapter et les modifier en fonction du groupe de participants concerné. Restant à distance des questions méthodologiques concrètes, Monika Taddicken (pp. 445-463) s'oriente quant à elle vers la communication en ligne au début de sa contribution qui traîne en longueur, contient plusieurs principes généraux et n'aborde le cœur du sujet qu'à la fin (possibilités de la recherche non standardisée à l'aide et au sujet de la communication en ligne). Naturellement, la partie III aurait pu présenter d'autres contributions portant sur d'autres domaines de recherche et sujets, tels que les « Méthodes qualitatives dans la recherche sur les migrants et médias » ou « Communication transculturelle/internationale comme sujet de la recherche qualitative », mais un manuel doit rester centré et l'étendue des sujets proposés se révèle convaincante.

On dispose du livre de cours *Qualitative Forschung in der Kommunikationswissenschaft* de Michael Meyen, Maria Löblich, Senta Pfaff-Rüdiger et Claudia Riesmeyer (Wiesbaden, Springer vs, 2011), de plusieurs livres de cours à orientation méthodologique, souvent issus du domaine sociologique, ainsi que des introductions en anglais. Si l'on étudie de près la bibliographie complétant les contributions, on réalise que les auteurs s'y réfèrent à maintes reprises. Les étudiants sont également invités à les consulter. Pourtant, le manuel possède sa propre approche, plus exhaustive, plus ordonnée, mettant à disposition plusieurs références croisées, en langue allemande. De plus, les contributions sont rédigées de manière très lisible.

Tout porte à penser que le *Manuel des méthodes non standardisées en sciences de la communication* sera amené à s'imposer dans l'enseignement ainsi que comme ouvrage de référence.

Liane Rothenberger

*Institut pour les médias et de la communication,
Technische Universität Ilmenau, D-98693
Liane.Rothenberger@tu-ilmenau.de*

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin, dirs,
Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique

Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Essais, 2016, 222 pages

Dirigé par Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin, tous trois universitaires spécialistes de littérature, cet ouvrage collectif est consacré aux « autres mondes », qui sont imaginés dans la narration fictionnelle. Il se donne pour objectif de comprendre et explorer la notion de monde dans sa relation avec la fiction contemporaine, à l'ère du numérique, et au regard d'une philosophie des mondes possibles. Le propos se contextualise dans une évolution numérique favorable à la démultiplication des œuvres mondes, aux mutations des pratiques culturelles qu'elle provoque, et à l'émergence de nouveaux modèles interprétatifs. Ces genres de l'imaginaire qui œuvrent à la construction de mondes sont à rapprocher de ceux de la science-fiction et du fantastique pour cibler un public correspondant à une tranche d'âge jeune, plus exactement « juvénile » selon Marie-Laure Ryan (p. 35).

Quelles formes prennent ces narrations fictionnelles ? Quelles pratiques culturelles y sont associées ? Quels sont les enjeux culturels de ce phénomène ? Au total, ce sont quinze contributeurs qui viennent apporter leur expertise sur ces questions par le prisme de leurs champs de recherches respectifs (spécialistes des jeux, de la littérature contemporaine, du cinéma, de la bande dessinée, des nouveaux médias), apportant ainsi de multiples références académiques. La question centrale autour de laquelle se positionnent les contributeurs tout au long de l'ouvrage est celle de la relation entre ces mondes et la réalité. Elle renvoie à deux questionnements principaux, celui de la crédibilité et celui du jeu.

Pour que le public se projette dans un monde qu'il pourrait considérer comme réel, le récit doit s'agrémenter d'une multitude de détails destinés à le rendre crédible. Dans ce premier questionnement, l'hypothèse qui sous-tend cette vision induit la nécessité que la fiction soit perçue comme une réalité possible pour qu'une immersion puisse être envisageable. Marie-Laure Ryan parle de la

« mondialité » (p. 26) d'une représentation pour signifier sa capacité à être perçue comme un monde possible, Nancy Murzilli introduit la notion de « possible » le monde (p. 43) à partir de propositions jugées crédibles. Dans cette volonté de produire des détails et de favoriser l'immersion, la révolution numérique offre des opportunités sans précédent à la culture contemporaine des mondes possibles.

Le rapport à l'immersion peut toutefois se situer sur un autre registre que celui du rapport à la réalité, en l'occurrence il peut s'envisager selon le principe d'une narration ludique et du rapport au jeu. Anne Besson note que « le jeu se présente comme modalité d'accès privilégié au "monde", ce qui lui assure une place de premier plan du sein des fictions » (p. 12). Dans cette perspective, il s'agit de faire semblant d'y croire plutôt que d'adhérer à une forme de réalisme. L'hypothèse qui prévaut dans ce cas réside dans la capacité à pouvoir interagir avec ces mondes. La question de savoir s'ils sont vrais ou faux, réels ou virtuels n'est alors plus pertinente, la fiction se situant au-delà d'un rapport à la réalité. À ce sujet, Anne Besson (pp. 9-19) reprend en introduction les perspectives des travaux académiques qui opposent les fictions réalistes et les fictions ludiques, tout en convenant qu'une convergence de plus en plus nette se dessine toutefois entre ces deux visions à l'ère participative. Ainsi les formes contemporaines des mondes possibles tendent-elles à faire coexister les univers fictionnels et ludiques.

Des dispositifs tels que les jeux en réalité alternée se positionnent d'ailleurs à la frontière des deux pôles que sont la réalité et fiction puisque leur objet est précisément de permettre une approche du jeu à la fois virtuelle (sur internet) et dans la réalité (avec des actions à effectuer sur le terrain dans la vraie vie). Un double mouvement s'opère selon Anne Besson, « le devenir-jeu des fictions et le devenir-fiction des jeux » (p. 14).

L'objectif d'immersion constitue alors un enjeu pour les genres de l'imaginaire, dans un esprit collaboratif, participatif, actif et ludique. Les travaux de Jean-Marie Schaeffer, cités dans l'ouvrage par de nombreux contributeurs, notamment en référence au modèle de la feintise ludique font figure de repère dans ce questionnement. Le cadre pragmatique propre à l'immersion qu'il met en avant évoque des contextes ou éléments favorisant ou défavorisant l'immersion. Laurent Bazin indique même en conclusion, à propos de la genèse de cet ouvrage, que son « premier objectif tenait précisément à évaluer la pertinence du modèle schaefferien au regard de la redistribution des pratiques de consommation culturelle » (p. 204).

La confrontation des textes à la notion de mondes possibles met en avant la spécificité de chacun dans leur relation avec ces productions. Tout en apportant un précieux éclairage sur la nature de la relation de la bande dessinée, du jeu vidéo, du film ou du roman à la notion de monde, cette approche semble finalement peu appropriée à la tentative de décloisonnement des champs de recherches mise en avant par Laurent Bazin pour « penser les phénomènes de transmédiatité » (p. 205). Particulièrement propice à la projection dans un autre monde, le jeu vidéo est plus envisagé de façon autonome en tant qu'expérience avec le ou les mondes qu'il propose que comme élément d'un ensemble transmédiatique. L'éventuelle juxtaposition des expériences sur les plateformes médiatiques reste peu explorée alors que cette question est centrale dans le propos qui veut s'inscrire dans le contexte contemporain. Lorsqu'Isabelle Perier souligne que le public d'un livre n'est pas le même que celui d'un jeu (p. 190), il apparaît que ce sujet aurait mérité d'être approfondi. En effet, les industries culturelles contemporaines se positionnent précisément à l'inverse, en pariant sur la consommation unifiée d'une communauté de fans prêts à s'investir (physiquement et financièrement) dans la proposition d'un univers déployé dans plusieurs médias. Les franchises médiatiques, qui proposent aujourd'hui ce type d'offres, sont finalement trop peu envisagées dans les chapitres de l'ouvrage et le contexte de production, relativement absent du débat, semble sous-estimé.

Marie-Laure Ryan y consacre un passage qui présente les franchises comme des récits « dont l'attrait réside dans la profusion de l'invention créatrice et non dans la qualité de l'écriture ni dans la subtilité de l'intrigue, qui se résume la plupart du temps par l'archétype mythique de la quête du héros et par la lutte entre le bien et le mal » (p. 28). Elle situe ce phénomène dans une esthétique de la prolifération médiatique (un monde, plusieurs textes, p. 28) et décrit leur logique de fonctionnement à visée commerciale qui s'organise à partir d'un contenu initialement autonome (les romans *Harry Potter*, par exemple) pour se déployer sur d'autres plateformes médiatiques. Elle y voit une démarche purement marketing « dont le but véritable est d'imposer une marque (*brand-name*) au public » (p. 33). Elle n'approfondit toutefois pas cette analogie entre la construction d'un univers de marque et celle d'un univers purement fictionnel alors que, pourtant, l'enjeu actuel des industries culturelles contemporaines se caractérise par un objectif de fidélisation du public autour d'une marque au moyen de dispositifs immersifs et expérientiels. On trouvera par ailleurs dans la contribution de Mélanie Bourdaa,

qui prend pour exemple le jeu en réalité alternée *Why So serious ?*, destiné à promouvoir le film *The Dark Night* de la franchise *Batman*, la mise à jour d'une tendance marketing visant à brouiller les frontières entre réalité et fiction afin de contourner les réticences des publics face à des dispositifs plus traditionnels tels que la publicité.

Reste qu'en privilégiant l'étude des dimensions esthétiques de la narration fictionnelle, l'ouvrage délaisse le contexte de production susceptible d'expliquer en partie l'engouement pour la fabrication et l'étude des mondes imaginaires dans l'univers transmédiatique.

Enfin, on notera que la difficulté à entrer dans les univers des chercheurs peut constituer un obstacle à la lecture sereine de cet ouvrage collectif très documenté et d'une grande rigueur scientifique. Les nombreux corpus (de jeu vidéo, jeu en réalité alternée, roman, bande dessinée, film) sur lesquels s'appuient les contributeurs peuvent en effet être d'un accès délicat pour des lecteurs novices. De même, l'incursion dans la réalité virtuelle que propose l'un des chapitres ou encore la proposition originale d'une analogie entre le *zookeeping* (« pratique visant à bâtir et gérer des écosystèmes artificiels destinés à un public extérieur », p. 143) et l'expérience des mondes numériques n'est pas toujours d'une appropriation aisée. En dépit du talent et de la volonté des auteurs dans leur tentative de partager leur expérience de ces univers, ces derniers restent relativement abstraits lorsqu'on ne les a pas déjà lus, vus ou joués personnellement. Pour cette raison, l'argumentation perd parfois en puissance, faute de ne pas toujours en saisir ses subtilités. Le sérieux du travail présenté au cours des différents chapitres provoque toutefois l'envie de dépasser ces obstacles pour comprendre, s'informer et tenter une immersion dans leur champ de recherche. En ce sens, cet ouvrage collectif constitue une ressource d'une grande valeur pour les nombreux chercheurs qui s'intéressent aujourd'hui à ces mondes imaginaires.

Hélène Laurichesse

Lara, université Toulouse Jean-Jaurès, F-31000
helene.laurichesse@univ-tlse2.fr

Myriam BOUCHARENC, dir., *Roman & reportage. Rencontres croisées*

Limoges, Presses universitaires de Limoges, coll. Mediatextes, 2015, 284 pages

Myriam Boucharenc appartient au petit groupe d'universitaires – avec Marie-Ève Therenty – qui explorent et théorisent les interfaces entre journalisme et littérature. On lui doit déjà un très stimulant

L'écrivain-reporter au cœur des années trente (Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2004) qui remettait bien en valeur pour la période la circulation asymétrique des écrivains vers le reportage et celle – entravée – de journalistes vers la littérature.

Le volume proposé ici est issu d'un séminaire organisé entre 2010 et 2012 au Centre des sciences de la littérature française. Comme le titre l'indique, le parti pris est de questionner les circulations, les hybridations entre littérature de fiction et reportages. L'ouvrage se structure alors en trois parties. « Fiction or not Fiction » ouvre cet examen des jeux de frontières entre genres. L'investigation se fixe là sur le cas du *New Journalism* États-Unis, celui des papiers qu'Ernest Hemingway publie dans le *Toronto Dispatches* (Birgit Wagner, « Les Toronto Dispatches. Hemingway entre les genres », pp. 29-40). Ce sont aussi les exercices d'entretiens fictionnels qui sont explorés (Davis Martens, Christophe Meurée, « On n'est jamais si bien servi que par soi-même L'entretien fictionnel, d'Émile Zola à Claude Simon », pp. 81-93), tandis qu'une autre contribution, « Londonienne » (Sophie Desmoulin, « L'hagiographie Albert Londres, romancier du reportage », pp. 67-80), met en relation les écrits journalistiques d'Albert Londres et ceux de Jack London. Une seconde partie « Entregrenes » propose un autre angle d'entrée dans ces jeux d'hybridation. Que font les écrivains (Henry de Montherlant [Jean-François Domenget, « À la croisée des genres : Montherlant dans *L'intransigeant* (1925-1932) », pp. 185-196], Colette [Émilie Péron Blévenec, « Colette, une romancière aux Assises », pp. 125-136], François Mauriac [Jean Touzot, « Du fait divers au roman. L'exemple de Mauriac », pp. 149-157]) quand ils se font billettistes, chroniqueur judiciaire ou fait diversier ? Quelles frontières entre récit de voyage et reportage, nouvelles et reportages (chez Joseph Delteil, Blaise Cendrars [Aude Bonord, « L'hagiographie et le reportage, un couple improbable ? (Delteil, Cendrars) », pp. 171-184]) ? Un dernier ensemble « D'hier à aujourd'hui » se fixe, en suivant un fil chronologique, sur une série d'écrivains-reporters de Joseph Kessel (Pascal Genot, « Du reportage au roman. Joseph Kessel et l'Afghanistan », pp. 199-211) à Lucien Bodard (Régis Tettamanzi, « "Il faut savoir divaguer". Lucien Bodard au Brésil », pp. 213-223) jusqu'à Jean Rolin (dont un entretien clôt d'ailleurs le volume, pp. 263-281).

La gageure, propre à tout livre issu d'un colloque ou séminaire, est pour son coordinateur d'en assurer la cohérence, d'inventer parfois d'élégants emballages thématiques qui la produisent ex-post. Dans cette